

CUBASE

VST

VSTインストゥルメント

5

PC
VERSION

Steinberg

本書の記載事項は、Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンによって予告なしに変更されることがあり、同社は記載内容に対する責任を負いません。本書で取り扱われているソフトウェアは、ライセンス契約に基づいて供与されるもので、ソフトウェアの複製は、ライセンス契約の範囲内でのみ許可されます（バックアップ・コピー）。Steinberg Soft- und Hardware GmbH 社および株式会社スタインバーグ・ジャパンの書面による承諾がない限り、目的や形式の如何に関わらず、本書のいかなる部分も記録、複製、翻訳することは禁じられています。

本書に記載されている製品名および会社名は、全て各社の商標および登録商標です。

Original English Edition :
© Steinberg Soft- und Hardware GmbH, 2000.

Japanese Edition :
© Steinberg Japan Inc., 2000.
All rights reserved.

はじめに

ここでは、Cubase VST に付属している VST インストゥルメントの機能やパラメーターについて説明します。Cubase VST には、以下の VST インストゥルメントが付属しています。

- Neon - ソフトウェアシンセサイザー
[4 ページ参照](#)
 - VB-1 - リアルタイム フィジカルモデリングのバーチャルベースギター
[6 ページ参照](#)
 - LM-9 - ドラムマシン
[8 ページ参照](#)
 - Universal Sound Module - 70MB 以上のサンプルサウンドを搭載したサウンドモジュール
[10 ページ参照](#)
-
- VST インストゥルメントのインストールやセットアップ方法については、『詳細 - VST インストゥルメント』をご参照ください。
-

Neon



Neonは、シンプルなソフトウェアシンセサイザーです。Neonは、以下のような特性を備えています。

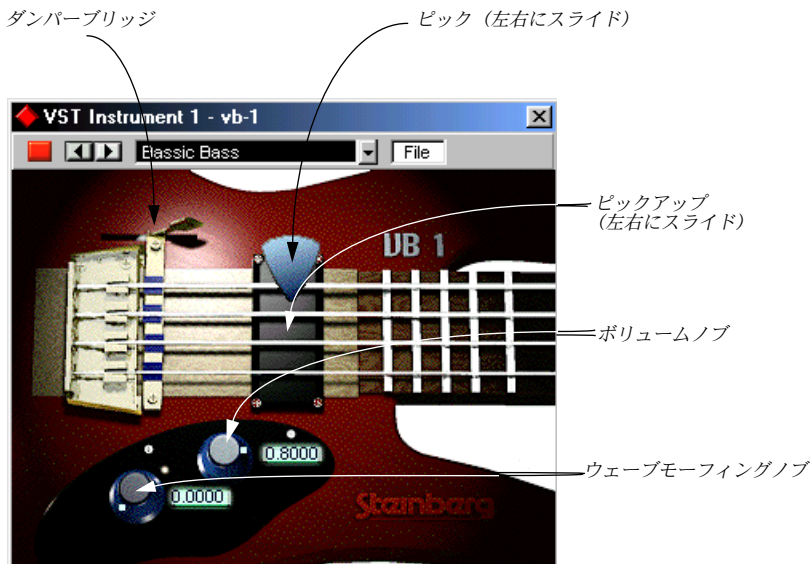
- Neonは、最大16ボイスのポリフォニックです。
ただし、ボイスを追加するごとにCPUの負荷が高くなるため、使用できるボイス数は使用するコンピュータの能力に応じて制限される場合があります。
- Neonは、MIDIをOmniモード（すべてのMIDIチャンネル）で受信します。
Neonに送るMIDIチャンネルを選択する必要はありません。
- Neonは、以下のMIDIメッセージに応答します。
MIDI ノートオン/オフ（ベロシティがボリュームを決定）
ボリューム
パン（使用する場合、2つのVSTインストゥルメントチャンネルを左右に振りきる）
ピッチベンド（±2半音）
モジュレーション（ビブラート）

さらに、すべてのパラメーターをオートメーション化することができます。詳細については、『詳細 - VSTインストゥルメント』をご参照ください。

Neonのパラメーター

パラメーター	説明
Range	オシレーター（発振器）のオクターブの範囲を、16, 8, 4 フィートから選択します。
Waveform	オシレーター（発振器）の基本波形を、三角波、ノコギリ波、矩形波から選択します。
LFO Speed	ビブラートのスピードを決定します。ビブラートの深さは、MIDIモジュレーションメッセージを通じてコントロールされます（例：MIDI キーボードのモジュレーションホイールの使用）。
Osc 2 Detune	2番目のオシレーター（発振器）の±7半音のデチューンを可能にします。この値を「12時」あたりに設定することにより、微妙なデチューンで暖かく太いサウンドを得ることができます。
VCF Cutoff	サウンドの高周波の量を決定するフィルターのカットオフ周波数です。Neon では、カットオフはフィルターエンベロープ ("VCF Attack", "Decay", "Sustain", "Release") の深さをコントロールする役割もあるため、カットオフパラメーターの値が小さくなるほどフィルターエンベロープによるフィルターへの影響が大きくなります。
VCF Resonance	フィルターのレゾナンスのコントロールです。この値を大きくすると、より深い明確なフィルター効果が得られます。
VCF Attack, Decay, Sustain, Release	フィルターエンベロープです。これらのパラメーターは、発生した音の時間経過にともなうフィルターの開閉方法を決定するために使用します。
VCA Attack, Decay, Sustain, Release	振幅のエンベロープです。これらのパラメーターは、発生した音の時間経過にともなう振幅（ボリューム）の変化を決定するために使用します。

VB-1



VB-1 は、リアルタイム フィジカルモデリングのバーチャルベースギターです。VB-1 は、以下のような特性を備えています。

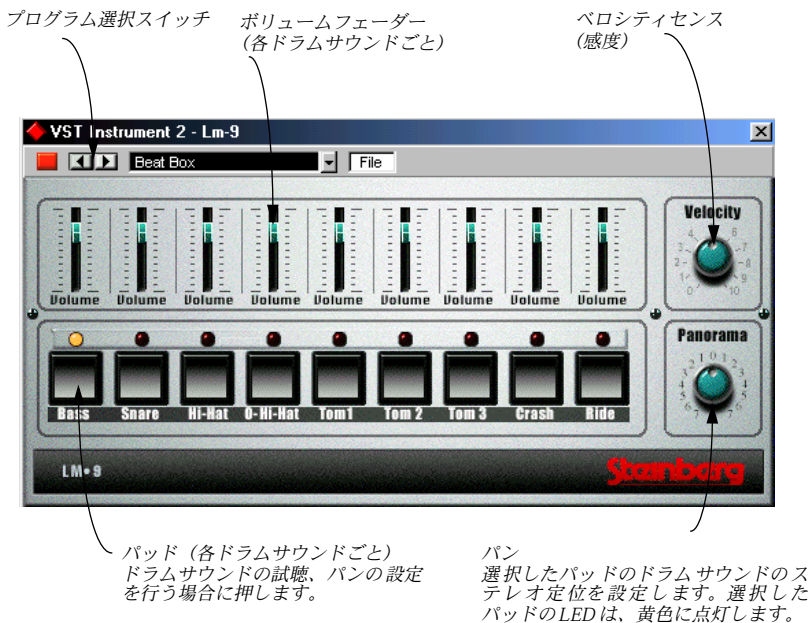
- VB-1は、最大4 ボイスのポリフォニックです。
- VB-1は、MIDIをOmni モード（すべてのMIDI チャンネル）で受信します。
VB-1に送るMIDI チャンネルを選択する必要はありません。
- VB-1は、以下のMIDIメッセージに応答します。
MIDI ノートオン/オフ（ベロシティがボリュームを決定）
ボリューム
パン（使用する場合、2つのVSTインストゥルメントチャンネルを左右に振りきる）

さらに、すべてのパラメーターをオートメーション化することができます。詳細については、『詳細 - VSTインストゥルメント』をご参照ください。

VB-1のパラメーター

パラメーター	説明
ボリューム ノブ	ボリュームを調節します。
ダンパーブリッジ	弦を弾いた後の弦の振動の長さを調節します。
ピックアップ	ピックアップを左右にドラッグして、トーンを微妙に調節することができます。ブリッジに近い位置に置くと、弾いた弦の高域の倍音が強調されて硬いサウンドになり、ネックに近い位置に置くと、暖かみのある太いサウンドになります。
ピック	弦の弾く位置を決定します。本物のベースと同様にサウンドの「まるみ」をコントロールします。
ウェーブ モーフィングノブ	使用する基本波形の選択を行います。ここで選択した波形によってサウンドが変わります。波形の変更は、非常にスムーズに行われます。このコントロールを使用することにより、ベースギター以外のサウンドも作り出すことが可能です。

LM-9



LM-9 は、シンプルなドラムマシンです。LM-9 は、以下のような特性を備えています。

- LM-9は、最大9ボイスのポリフォニックです。
- LM-9は、MIDIをOmni モード（すべてのMIDIチャンネル）で受信します。
LM-9 に送るMIDI チャンネルを選択する必要はありません。
- LM-9は、以下のMIDIメッセージに応答します。
MIDI ノートオン/オフ（ペロシティがボリュームを決定）

さらに、すべてのパラメーターをオートメーション化することができます。詳細については、『詳細 - VSTインストゥルメント』をご参照ください。

LM-9のパラメーター

パラメーター	説明
Velocity	LM-9 が反応する感度を設定します。この値が大きいほど、LM-9 は入力される MIDI ベロシティデータに対する感度が高くなります。"0"に設定すると、サウンドは固定されたベロシティ値でプレイバックされます。
Volume スライダー	各ドラムサウンドのボリュームを調節します。
パッド	各ドラムサウンドの試聴と、パンを設定するサウンドの選択の2つの作業に使用します。
Panorama	選択したパッドのドラムサウンドのステレオ定位を設定します。選択したパッドのLED は、黄色に点灯します。

ドラムサウンド

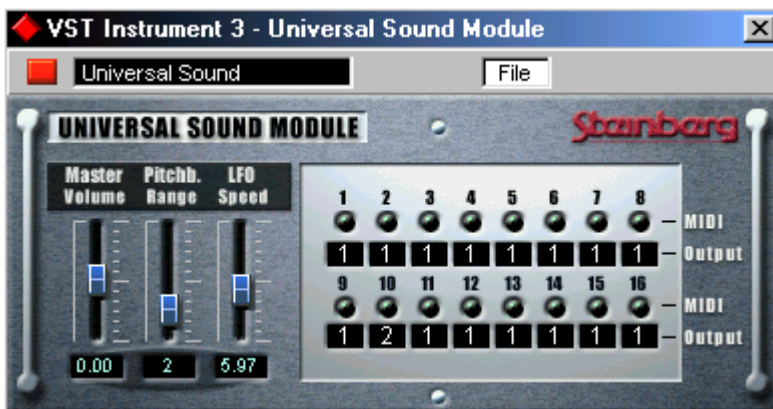
LM-9 は、"Acoustic"と"Beat Box"の2種類のドラムサウンドを持っています。"Acoustic"はアコースティックドラムキットのサウンドで、"Beat Box"はクラシックアナログドラムマシンのサウンドです。下記に、MIDI キーボードのノートにドラムサウンドがどのように設定されているかを示します。この配列は、GM (General MIDI) 準拠です。

ドラムサウンド	ノート
Bass	C1
Snare	D1
Hi-Hat	F#1
O-Hi-Hat	A#1
Tom 1	D2
Tom 2	B1
Tom 3	A1
Crash	C#2
Ride	D#2

ドラムセットの切替

プログラム選択スイッチを使用して、エフェクトプログラムを切り替える場合と同様に、上記の2種類のドラムセットを切り替えることができます。

Universal Sound Module (USM)



Universal Sound Module (USM) は、GM (General MIDI) 対応のサウンドモジュールです。GM (General MIDI) は、MIDI Manufacturers Association (MMA、MIDI機器製造業者協会) と日本MIDI評議会 (JMSC) が設定した標準規格です。

GM標準規格では、サウンドグループの標準と、GM対応MIDI音源やシンセサイザーの必要条件が定義されています。これにより、MIDI音源のメーカーやモデルに関わらず、シーケンサーやスタンダード MIDI ファイルの MIDI 信号を適切なサウンドでプレイバックすることができます。

MIDIでは、サウンドをプログラムチェンジ番号で指定します。GM標準規格が導入される前は、メーカーが異なるMIDI音源やシンセサイザーでは、同一のプログラムチェンジ番号が、まったく異なるサウンドを鳴らしてしまうことがよくありました（たとえば、あるMIDI音源のフルートのサウンドが、別のMIDI音源ではピアノのサウンドで鳴ってしまうのです）。

GM対応MIDI音源が導入されると、状況は変わりました。これらのMIDI音源は、同じ楽器のサウンドには、同じプログラムチェンジ番号を使用しています。

たとえば、メロディをピアノのサウンドでプレイバックしたい場合、シーケンサーやスタンダード MIDI ファイルにそのプログラムチェンジ番号を設定すれば、GM 対応MIDI 音源に自動的にピアノのサウンドをプレイバックさせることができます。ただし、GM標準規格では、ピアノのサウンドがどのように響くかまでは詳細に指定されていません。単に、アコースティックピアノを再現するということのみが想定されています。その結果、使用するGM対応MIDI音源によって、適切なサウンドが設定されていても、曲が非常に異なってしまうことがありました。

この問題は、Universal Sound Moduleで解決されたのです。

Cubase VSTユーザーはMIDI音源の再生もソフトウェアのみで実現できるため、USMを使用することにより、誰もがまったく同じサウンドでプレイバックを行うことができます。特にRocketPowerユーザーには最適です。

-
- RocketPowerについては、『インターネットスタジオ』をご参照ください。
-

- USMは、70 MB以上のサンプルサウンドと4つのステレオ出力を備えています。
- USMは、最大96ボイスのポリフォニックです。
- USMは、MIDIを16チャンネルマルチモード（16MIDIチャンネルマルチティンバー）で受信します。
1つのUSMは、最大16のMIDIトラックをそれぞれ異なるサウンドでプレイバックできます。
- USMは、以下のMIDIメッセージに応答します。
MIDI ノートオン/オフ（ベロシティがボリュームを決定）
ボリューム
パン
ピッチベンド（±12半音）
モジュレーション（ピブラート）

サウンドの選択

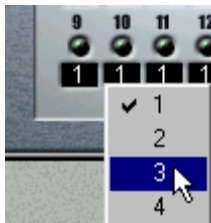
- GM標準規格に従って、MIDIチャンネル10はドラム専用に設定されています。これは、変更できません。

USMには、異なった128のサウンドパッチがあります。プログラムの選択は、インスペクターの"プログ（Prg）"欄で数値を設定、または"パッチ名（Patchname）"欄のポップアップメニューから選択して、プログラムチェンジメッセージを送ることによって行います（詳細については、『詳細 - VSTインストゥルメント』をご参照ください）。

出力の選択

USMには4つのステレオ出力があり、異なるエフェクトプロセッサなどへ、柔軟にルーティングすることができます。初期設定では、すべてのMIDIチャンネルがUSMのステレオ出力"1"にルーティングされています。

- 別の出力を選択するためには、出力を設定したいMIDIチャンネルのインジケータの下にある欄をクリックしてください。



ポップアップメニューが表示され、4つのステレオ出力の1つを選択することができます。

Universal Sound Moduleのパラメーター

パラメーター	説明
Master Volume	マスター出力のボリュームを設定します。
Pitchb. Range	入力されるピッチベンドメッセージに対応する範囲を設定します（1～12半音で選択できます）。
LFO Speed	ビブラートのスピードを決定します。ビブラートの深さは、MIDIモジュレーションメッセージを通じてコントロールされます（例：MIDIキーボードのモジュレーションホイールの使用）。
MIDIチャンネルインジケーター 1～16	MIDI入力に応じて点灯します。
Output 1～16	この欄をクリックすると、ポップアップメニューが表示され、4つのステレオ出力の1つを選択することができます。